

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Materi Teknik Dasar Bola Voli

Naufal Afif Triandi¹, Khamim Hariyadi^{2✉}

^{1,2} STKIP PGRI Trenggalek, Jawa Timur, Indonesia

Email: naufalafiftriandi@gmail.com¹, khamimhariyadi@gmail.com²

Info Artikel

Kata Kunci:

Pengembangan, Media Pembelajaran Interaktif, Bola Voli

Keywords:

Development, Interactive Learning Media, Volleyball

Abstrak

Pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah dan LKS menyebabkan kurangnya pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi teknik dasar bola voli, maka dibutuhkan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang teknik dasar bola voli. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif materi teknik dasar bola voli siswa kelas XI SMA Negeri 2 Trenggalek. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan dari R&D dengan menggunakan metode ADDIE, yaitu: (1) *Analyze*, (2) *Development*, (3) *Design*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*. Teknik analisa data yang digunakan adalah analisis menggunakan analisis kuantitatif, sedangkan statistik deskriptif atau analisis diskriptif adalah jenis analisis statistik yang bermaksud mendiskripsikan sifat-sifat sampel atau populasi. Dari hasil uji coba diperoleh data evaluasi ahli yaitu, ahli media 84 % (baik), ahli materi pembelajaran 90 % (baik), uji coba kelompok kecil 92 % (sangat baik), dan uji kelompok besar 76 % (baik).

Abstract

Learning that still uses the lecture method and LKS causes a lack of students' understanding and mastery of the basic volleyball technical material, so it is necessary to develop interactive multimedia-based learning media to improve students' understanding of the basic techniques of volleyball. This study aims to develop a product in the form of interactive multimedia-based learning media for volleyball basic techniques for class XI students of SMA Negeri 2 Trenggalek. This research method is development research that refers to the development model of R&D using the ADDIE method, namely: (1) Analysis, (2) Development, (3) Design, (4) Implementation, (5) Evaluation. The data analysis technique used is analysis using quantitative analysis, while descriptive statistics or descriptive analysis is a type of statistical analysis that intends to describe the characteristics of a sample or population. From the test results obtained expert evaluation data, namely, media experts 84% (good), learning material experts 90% (good), small group trials 92% (very good), and large group tests 76% (good).

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani dan olahraga merupakan dua istilah yang berkaitan dan berdampak sangat kuat terhadap perkembangan dan keberfungsian nilai-nilai sosial dan olahraga, yaitu, istilah pendidikan jasmani sudah tidak asing lagi bagi siswa dan guru di lingkungan persekolahan dan istilah olahraga sudah dikenal lebih luas yaitu di samping sekolah juga di masyarakat (Rosdiani, 2013). Sedangkan menurut Wiarto (2015) pendidikan jasmani merupakan salah satu jenis mata pelajaran yang diajarkan disekolah-sekolah baik itu Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas. Pelaksanaan pendidikan jasmani di Indonesia saat ini belum mencapai apa yang diharapkan dalam kurikulum. Dalam jurnal Samsudin (2014) kurikulum adalah pengalaman dan kegiatan belajar yang direncanakan untuk diatasi oleh siswa dalam rangka mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan dalam suatu lembaga dan kurikulum juga termaktub dalam UUSP NO. 20 Tahun 2003, kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Sedangkan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik (Rosdiani, 2013).

FIVB menjelaskan esensi dari bahwa bola voli adalah olahraga yang dimainkan oleh dua tim di lapangan bermain yang dibagi atau dibatasi dengan jaring (net), tujuan permainan adalah memberikan bola melewati jaring (net) untuk menempatkannya di lapangan lawan, dan mencegah upaya yang sama dari lawan. Bahwasannya di dalam bola voli terdapat enam teknik dasar seperti: (1) Servis atas (2) Servis bawah (3) Passing bawah (4) Passing atas (5) Smash (6) Block (Bendungan) (Tapo, 2019).

Permainan bola voli adalah sebuah permainan yang mudah dilakukan, menyenangkan dan bisa dilakukan di lapangan. Permainan bola voli merupakan suatu permainan yang kompleks yang tidak

mudah dilakukan setiap orang sebab dalam permainan bola voli disebabkan koordinasi gerak yang benar-benar bisa diandalkan untuk melakukan semua gerakan. (Nursalam, 2016 & Fallis, 2013). Dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan bola voli adalah permainan yang dimainkan oleh 2 tim yang masing-masing terdiri dari 6 orang pemain yang dimainkan di atas lapangan dan dibutuhkan koordinasi dalam melakukan setiap gerakan. Adapun teknik dasar dalam permainan bola voli yaitu servis, passing, smash dan block.

Gerlich & Ely dalam buku (Wiarto, 2016) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (kurang efisien) melakukannya. Berikut cirinya antara lain: (1) Fiksatif (Fixative Property) ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksikan suatu peristiwa atau objek, (2) Manipulatif (Manipulative Property) transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif, kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar time-lapse recording. (3) Distributif (Distributive Property) ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

Dalam proses pembelajaran media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber penerima. Secara umum media pembelajaran memiliki fungsi dalam pendidikan jasmani sebagai berikut (Wiarto, 2015): (1) Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Contoh mengetahui pemecahan rekor lompat jauh melalui slide, foto, film, video, atau buku. (2) Mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jarak jauhnya, berbahaya atau terlarang, misal berlangsungnya kejuaraan bulu tangkis proses olimpiade dan lainnya melalui video atau televisi. (3) Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya terlalu besar atau terlalu kecil atau terlalu cepat, misalnya mengetahui proses terjadi gol dalam sepak bola mengetahui urutan gerakan-

gerakan lompat galah melalui video di komputer. (4) Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung. Contohnya denyut nadi. (5) Mengamati peristiwa yang apabila didekati sangat berbahaya. Misalnya seperti melihat atlet yang sedang melempar cakram atau melihat atlet yang sedang bertarung dalam ring tinju melalui layar televisi. (6) Dapat menjangkau penonton yang berjumlah banyak dan mengamati suatu objek secara bersamaan misalnya nonton bareng Piala Dunia. (7) Dapat belajar sesuai kemampuan masing-masing dan dengan cara masing-masing misalnya dengan LKS, modul atau buku.

Definisi Multimedia Interaktif pada perkembangan jaman ini, pengguna teknologi sudah mempengaruhi dunia pendidikan yang diberikan dalam proses belajar dan pembelajaran. Salah satu penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran adalah multimedia interaktif. Media interaktif memiliki unsur audio-visual termasuk animasi dan disebut interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif. Selain itu menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) "media interaktif adalah alat perantara atau penghubung berkaitan dengan komputer yang bersifat saling melakukan aksi antar-hubungan dan saling aktif" (Manalu et al., 2020). Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali dengan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran akan memberikan manfaat yang besar bagi pendidik dan peserta didik (Nuzulia, 2015).

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara pembelajar dengan pebelajar sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Kemp dan Dayton (1985) misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran, yaitu: (1) Penyampaian

materi pelajaran dapat diseragamkan, (2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, (3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, (4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga, (5) Meningkatkan kualitas hasil belajar pembelajar, (6) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, (7) Media dapat menumbuhkan sikap positif pebelajar terhadap materi dan proses belajar, (8) Mengubah peran pembelajar ke arah yang lebih positif dan produktif, (9) Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit, (10) Media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu, (11) Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia (Hayes et al., 2017).

METODE

Pengembangan media pembelajaran interaktif dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Berikut penjelasan model pengembangan ADDIE (Branch, 2009).

Analisis

Pada tahap analisis peneliti melakukan studi pendahuluan dan observasi terkait permasalahan yang ada di SMA Negeri 2 Trenggalek. Berdasarkan observasi yang didapat menunjukkan bahwa, pada proses pembelajaran di SMA Negeri 2 Trenggalek pada mata pelajaran PJOK materi teknik dasar bola voli siswa cenderung bosan dan kurang memperhatikan sehingga materi yang disampaikan kurang dipahami secara maksimal, maka dari itu harus ada media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa agar cepat memahami saat guru menyampaikan materi ajar agar siswa saat guru menyampaikan materi pelajaran.

Desain

Pada tahap desain ini peneliti melakukan perencanaan pembuatan produk dengan permasalahan yang ada di sekolah. Untuk mengatasi masalah pembelajaran teknik dasar bola voli, maka saya sebagai peneliti mencari solusi agar proses pembelajaran berjalan dengan baik dalam materi teknik dasar bola voli, yaitu dengan cara membuat pembelajaran berbasis multimedia interaktif

sehingga bisa digunakan siswa sebagai bahan ajar di rumah maupun di sekolah SMA Negeri 2 Trenggalek.

Pengembangan

Dalam tahap ini peneliti mengembangkan media pembelajaran sesuai apa yang telah dikerjakan pada tahap desain yaitu berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Media pembelajaran ini dibuat sesuai kebutuhan yang bisa digunakan nyaman dan menyenangkan untuk siswa-siswi SMA Negeri 2 Trenggalek. Setelah produk jadi sebelum diuji cobakan, peneliti melakukan validasi kepada ahli media dan ahli materi pembelajaran. Selanjutnya jika ada saran dari ahli peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran dari ahli.

Implementasi

Dalam tahap implementasi ini, media akan diuji kecil ke kelas MIPA 1 dan IPS 1

pada uji coba kelompok besar kepada seluruh kelas XI SMA Negeri 2 Trenggalek. Pada tahap ini dibagikan angket tertutup untuk mengukur dan mengetahui pendapat atau respon siswa mengenai kelayakan media pembelajaran interaktif materi teknik dasar bola voli.

Evaluasi

Tahap evaluasi ini merupakan tahap akhir dari penelitian, tahap evaluasi ini merupakan dari hasil uji coba tahap akhir dengan menggunakan angket, maka peneliti dapat membuat kesimpulan apakah pembelajaran yang dikembangkan sudah berhasil sesuai dengan apa yang diinginkan peneliti. Dengan demikian peneliti dapat mengetahui seberapa besar presentase keberhasilan pembelajaran yang telah dikembangkan.

Tabel 1. Instrumen Pengumpulan Data Yang Digunakan

Tahap Penelitian	Jenis	Definisi
Analisis (<i>Analysis</i>)	Kuesioner Terbuka	Kuisiонер tersebut diberikan kepada Guru mata pelajaran PJOK Kelas XI.
Pengembangan (<i>Development</i>)	Kuesioner semi- Terbuka	Kuesioner diberikan Kepada Para ahli untuk menanggapi dan juga memberi saran tentang media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.
Penerapan (<i>Implementation</i>)	Kuesioner Tertutup dan Kuesioner Semi- Terbuka	1. Kuesioner Tertutup digunakan untuk para siswa, untuk menanggapi setelah menggunakan media pembelajaran interaktif. Angket ini diberikan untuk uji coba kelompok kecil dan juga uji coba kelompok besar. 2. Kuesioner semi-terbuka digunakan untuk para ahli untuk memberikan tanggapan tentang kualitas produk dan juga menanggapi produk tersebut.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif digunakan untuk menganalisis data yang muncul dari seluruh kuesioner termasuk alasan yang diberikan pelatih serta para ahli untuk memberikan saran dan masukan-masukan mengenai produk. Teknik analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang keluar dari hasil uji coba produk kepada siswa dengan jawaban yang sudah tersedia dalam kuesioner tertutup.

Teknik analisis data kuantitatif yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan menggunakan model Miles dan Huberman (Sugiyono, 2013), dan teknik analisis diskriptif, data dalam bentuk persentase yang digunakan untuk menganalisis hasil pengumpulan data uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Rumus untuk mengolah data yang berupa deskriptif persentase (Sudijono, 2014) adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan: (F): Frekuensi yang sedang dicari persentasenya, (N): Number of case (jumlah frekuensi dari banyaknya individu), (P): Angka persentase. Apabila datanya berupa persentase, proporsi maupun rasio, maka kesimpulan dapat diambil, disesuaikan dengan permasalahannya. (Arikunto, 2013) Berikut ini penggolongan persentase kategori yang akan digunakan adalah: (1) Persentase kategori baik; 76% - 100% digunakan, (2) Persentase kategori cukup; 56% - 75% digunakan, (3) Persentase kategori kurang baik; 40% - 55% tidak digunakan, (4) Persentase kategori tidak baik; < 40% tidak digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis data disampaikan dalam bentuk deskripsi presentase. Berikut ini adalah deskripsi presentase hasil analisis data yang diperoleh: Deskripsi Hasil Analisis Data pada Lembar Evaluasi Ahli: Hasil analisis data dari evaluasi ahli media, didapat rata-rata persentase 84%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk media pembelajaran interaktif ini telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas XI SMA Negeri 2 Trenggalek. Faktor yang menjadikan media pembelajaran ini dapat digunakan siswa kelas XI SMA Negeri 2 Trenggalek adalah dari penilaian kualitas media pembelajaran yang dilakukan oleh Ahli media pada aspek 1, 2, 3, 10, 11, dan 12. Keenam aspek penilaian tersebut telah memenuhi kriteria sangat baik yaitu mendapat 5 poin. Selain keenam aspek tersebut, ada enam aspek penilaian kualitas model permainan yaitu aspek 4, 5, 6, 7, 8, dan 9 yang telah memenuhi kriteria baik karena masing-masing aspek mendapat point 4 dan 3.

Hasil analisis data dari evaluasi ahli materi pembelajaran, didapat rata-rata

persentase 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk media pembelajaran interaktif ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas XI SMA Negeri 2 Trenggalek. Faktor yang menjadikan media pembelajaran ini dapat diterima siswa SMA adalah dari penilaian kualitas model pembelajaran yang dilakukan oleh ahli materi pembelajaran pada aspek 1, 2, 5, 9, 10, 11, dan 13. Keenam aspek penilaian tersebut telah memenuhi kriteria sangat baik yaitu mendapat poin 5. Selain ketiga aspek tersebut, ada tujuh aspek penilaian kualitas model permainan yaitu aspek 3, 4, 6, 7, 8, 12, 14, 15, dan 16 yang telah memenuhi kriteria baik karena masing-masing aspek mendapat point 4.

Hasil analisis data uji coba kelompok kecil didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 92%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka media pembelajaran interaktif ini telah memenuhi kriteria baik. Faktor yang menjadikan media pembelajaran ini dapat diterima siswa kelas XI SMA Negeri 2 Trenggalek adalah dari semua aspek uji coba yang ada. Baik dari pemahaman materi pembelajaran. Secara keseluruhan media pembelajaran interaktif ini dapat diterima siswa dengan baik, sehingga dari uji coba kelompok kecil model ini dapat digunakan untuk siswa kelas XI SMA Negeri 2 Trenggalek.

Sedangkan hasil analisis data uji coba kelompok besar didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 76%. Dan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka media pembelajaran interaktif ini juga telah memenuhi kriteria baik. Oleh karena itu media pembelajaran interaktif materi teknik dasar bola voli ini secara keseluruhan dalam uji kelompok besar juga termasuk kategori produk yang bisa digunakan untuk siswa kelas XI SMA Negeri 2 Trenggalek.

Tabel 2. Penggolongan kategori

NO	PERSENTASE	KATEGORI
1.	76% - 100%	digunakan.

2.	56% - 75%	digunakan.
3.	40% - 55%	tidak digunakan
4.	< 40%	tidak digunakan

Sumber : (Arikunto, 2013)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa, telah dihasilkan bentuk suatu produk model pembelajaran interaktif yang diharapkan bisa jadi penunjang kegiatan belajar mengajar materi teknik dasar bola voli kelas XI SMAN 2 Trenggalek.

Beberapa saran yang dapat disampaikan berkaitan dengan keperluan pemanfaatan produk adalah: (1) Diharapkan bagi guru dapat mencoba menggunakan media pembelajaran interaktif materi teknik dasar bola voli ini di kelas XI SMAN 2 Trenggalek. (2) bagi guru pelatih yang ingin menggunakan media pembelajaran interaktif ini, harus memperhatikan segala bentuk kekurangan dan keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif ini. (3) Diharapkan bagi guru dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif ini yang lebih menarik untuk digunakan dalam pembelajaran.

REFERENSI

- Arikunto, suharsini. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT RINEKA CIPTA.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach (Vol. 722)*. Springer Science & Business Media.
- Hayes, C., Hardian, H., & Sumekar, T. A. (2017). Pengaruh Brain Training Terhadap Tingkat Inteligensia Pada Kelompok Usia Dewasa Muda. *Diponegoro Medical Journal (Jurnal Kedokteran Diponegoro)*, 6(2), 402–416.
- Manalu, D. L., Dwiyogo, W. D., & Heynoek, F. P. (2020). Pengembangan multimedia interaktif latihan kekuatan pada matakuliah spesialisasi kondisi fisik dasar bagi mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang. *Sport Science and Health*, 2(1), 49–57.
- Nuzulia, I. F. (2015). Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Integral di

Kelas Xii MAN Darussalam Aceh Besar Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Peluang*, 4(1).

- Rosdiani, D. (2013). *Perencanaan pembelajaran dalam pendidikan jasmani dan kesehatan*. . Bandung: Alfabeta.
- Sudijono. (2014). *Pengantar Statistik Pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2013). *Memahami Penelitian Kualitatif* (Februari). CV. Alfabeta.
- Tapo, Y. B. O. (2019). Pengembangan model latihan sirkuit pasing bawah T-Desain (SPBT-Desain) bola voli sebagai bentuk aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PJOK untuk tingkat sekolah menengah. *Jurnal Imedtech-Instructional Media, Design and Technology*, 3(2), 18–34.
- Wiarso, G. (2015). *Inovasi pembelajaran dalam pendidikan jasmani*. Yogyakarta: Laksitas, 37.
- Wiarso, G. (2016). *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Laksitas.